

ABSTRAK

PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HITUNG SATUAN WAKTU (JAM) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3 DI SURABAYA

Oleh

YURINA HAPSARI SURYONO

NRP . 6096014

Waktu erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mengenai hitung satuan waktu (jam) dimulai sejak di bangku Sekolah Dasar, khususnya saat kelas 3. Pemberian materi pelajaran yang hanya diberikan sebatas teori akan sulit untuk dipahami oleh siswa dan menimbulkan kebosanan dalam proses belajar. Seperti pada teori *Cone of Experience* oleh Dale yang menyebutkan bahwa pemberian materi pelajaran akan dapat lebih dipahami apabila anak mempraktikkannya secara langsung. Itulah mengapa peran sarana bantu pembelajaran sangat diperlukan.

Sarana pembelajaran yang baik adalah sarana yang dapat dipahami secara jelas oleh pengguna, yang dalam hal ini adalah guru dan murid. Sarana pembelajaran dapat berupa alat peraga maupun permainan edukasi. Permainan edukasi membuat proses belajar lebih menyenangkan karena anak dapat belajar sambil bermain. Sarana pembelajaran untuk materi hitung satuan waktu yang ada saat ini hanyalah berupa jam analog yang jarum panjang dan pendeknya dapat digerakan secara manual. Hal ini dirasa kurang efektif dalam membantu siswa untuk mempelajari dan memahami hitung satuan waktu (jam).

Tikitok merupakan permainan edukasi mengenai hitung satuan waktu (jam). Tikitok mengusung konsep *fun*, imajinatif, dan interaktif. Fun yang dimaksud disini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan akan dapat berlangsung secara lebih seru dan menyenangkan. Dilengkapi dengan bentuk permainan yang simpel dan sesuai dengan alat transportasi model kapal yang sudah dikenali sehingga membuat anak dapat memainkan imajinasinya. Permainan ini dirancang untuk dapat menimbulkan interaksi antara siswa dengan pendamping ataupun antara siswa dengan siswa. Oleh sebab itu, Tikitok diharapkan dapat memenuhi tujuannya sebagai media pembelajaran hitung satuan waktu (jam).

Kata kunci : waktu, sarana pembelajaran, permainan edukatif

ABSTRACT

EDUCATIVE GAME DESIGN AS MEDIA LEARNING TO CALCULATE TIME FOR 3rd GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENT IN SURABAYA

By

YURINA HAPSARI

NRP. 6096014

The subject about time calculation begin on primary school, especially in 3rd grade. It's usually just given as theory, it will not help the students to understand and make them boring. Just like what Cone of Experience theory by Dale tells us about, that learning process will more effective if the children practice by themselves, not only given as theory. That's why learning equipments is needed.

The good learning equipments could be understood by the users without bring out any questions. In this case the user are students and teachers. Learning equipments can come out in any forms. It can be a props or a educational games. Educational games make learning process be more fun, because kids can learn by playing games. The existing learning media about time calculating that are now is just an analog clock that can we move manually. It's didn't help the children to understand about time calculating easily.

Tikitok is a educatinal games about time calculating. Tikitok use Fun, Imaginative and Interactive concept. Fun, because children can learn and play at the same time, Imaginative, because Tikitok use a simple design based on transportation shape (ship). Tikitok design create an interaction among the students and teachers. From the product testing, it's found that Tikitok can fulfill its purpose as an educational games about time calculating

Keywords : times (hours), learning equipments, educatinal games.